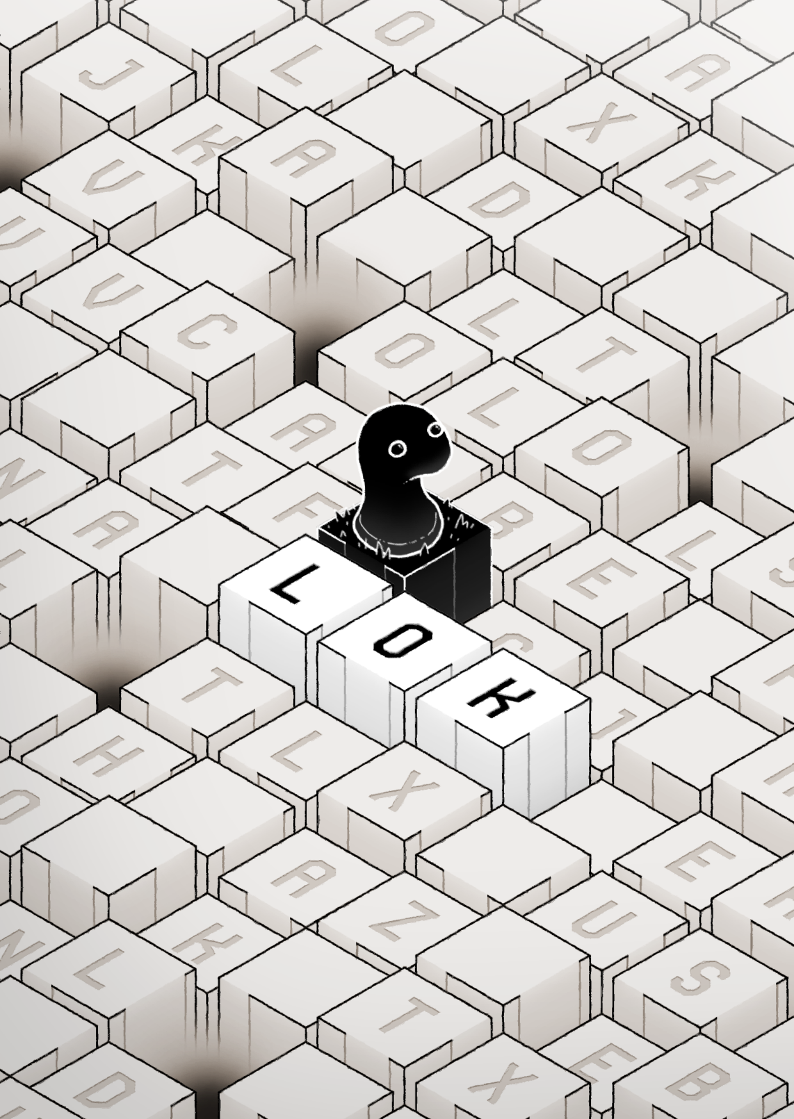

LOK


LOK

WHAT IS LOK?

BLAZGRACAR.COM/

LOK
Version 1.1

作者: Blaž Urban Gracar

プレイテスター: Nataša Vodopivec, Stephen Lavelle, Katelyn Delta, Raindrinker, Mark Willis, Patrick Traynor, Elyot Grant, D. Teuber, Wilhelm Su, Artur Kirkoryan, Igor Zuber, Andrej Pervanje, Jelena Rusjan, Miran Rusjan

日本語翻訳: Competor

Fonts: Novamono (by Fontcollector), Century, Honoka Mincho

発行元: Letibus Design

Jan – July 2022, Slovenia

CIP - Katāložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

793.7

GRACAR, Blaž Urban
Lok : a puzzle book by Blaž Urban Gracar. - Ljubljana : Letibus Design, 2022

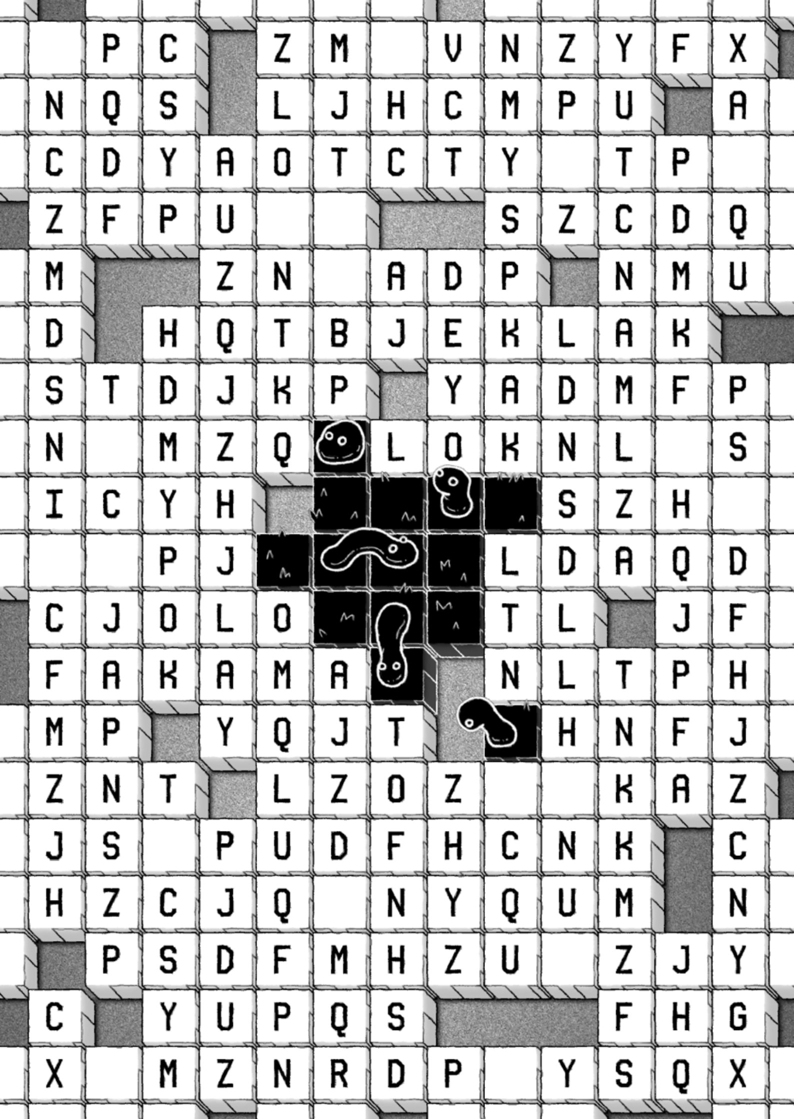
ISBN 978-961-95853-0-6
COBISS.SI-ID 112464643



betalo・lolok・tlak

A puzzle book by
Blaž Urban Gracar

日本語版


P C Z M V N Z Y F X
N Q S L J H C M P U A
C D Y A O T C T Y T P
Z F P U S Z C D Q
M Z N A D P N M U
D H Q T B J E K L A K
S T D J K P Y A D M F P
N M Z Q L O K N L S
I C Y H S Z H
P J L D A Q D
C J O L O T L J F
F A K A M A N L T P H
M P Y Q J T H N F J
Z N T L Z O Z K A Z
J S P U D F H C N K C
H Z C J Q N Y Q U M N
P S D F M H Z U Z J Y
C Y U P Q S F H G
X M Z N R D P Y S Q X



*Lok*は、広大な大自然の中、未知の世界で誕生した新種の生物です。*Lok*を取り囲む環境を理解しながら、彼らの文明の発展を手助けしてあげましょう。

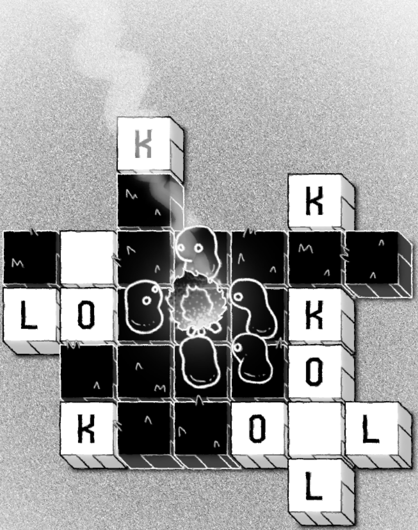


本書は、手作りのパズルを解いていく構成となっています。パズルを解くだけでなく、ほとんどのルールを自分で考える必要があります。



鉛筆と消しゴムを準備してください。または、付属の透明シートの上からホワイトボードマーカーで描くこともできます。この本をデジタルファイルとしてダウンロードするには、こちらのリンクからどうぞ。
blazgracar.com/lok

目次

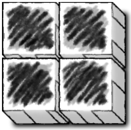

K
K
L O K
O
K O L
L

CHAPTER 1

1.

各パズルの目標は、盤面上の全てのマスを黒く塗りつぶすことです。

キーワードを探して、そのキーワード固有の特殊効果を利用します。



2.

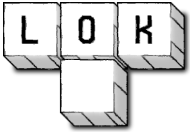
最初のキーワードは「**LOK**」です。

LOKのスペルを見つけたら、そのマス(**L**, **O**, **K**)を塗ることができます。

その場合、以下の効果を必ず実行する必要があります。

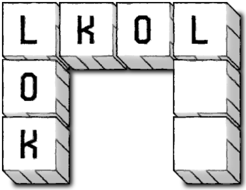
追加の効果:　盤面上の黒く塗られていない1マスを追加で塗ること。

では、最初のパズルを解いてみましょう。



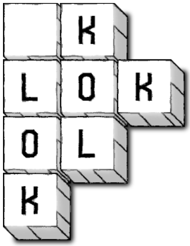
3.

キーワードは、隣接するマスに水平または垂直方向に一直線に並んでいないといけません。また、文字の並び(**L-O-K**)は重要ですが、文字を読む方向は逆でも構いません。



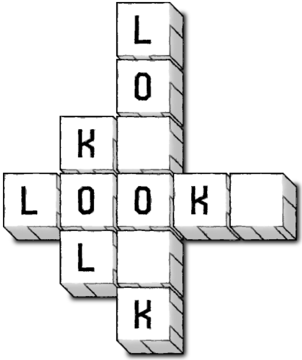
4.

一度塗ったマスは、二度塗ることはできません。



5.

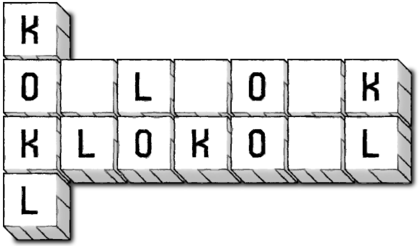
パズルを解いていくと、隣接するマスは変化することがあります。どうなるのかを解き明かしましょう。



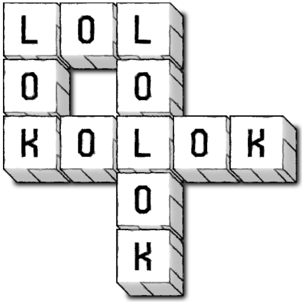
6.



7.



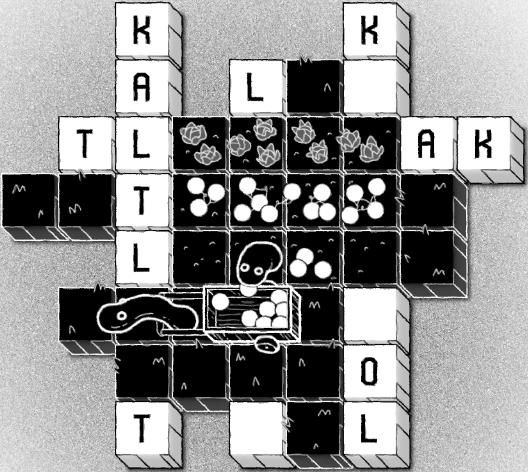
8.





解答のコツ

- マスを塗るときに、各キーワード、追加効果ごとに個別の色を使ったり、番号を紐づけたりすると、解答がより見やすくなります。
- 上級者向けのパズル(★)は、飛ばしてしまっても大丈夫です。いつでも解きに戻ってきてください。
- もし、パズルで詰まった場合は、巻末のルール集(p.86)と解答集(p.92)を確認できます。


K
K
A
L
T
L
A
K
T
L
O
T
L

CHAPTER 2



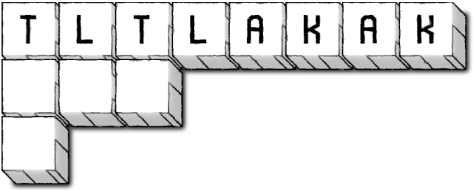
9.

新しいキーワードは「**TLAK**」です。

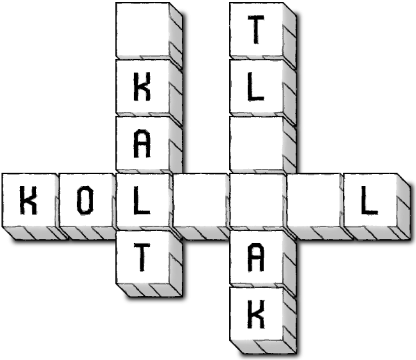
LOKと同様に、**TLAK**のスペルを見つけたら、そのマスを塗ることができます。

その場合、以下の効果を必ず実行する必要があります。

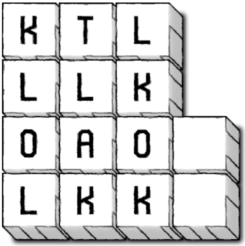
追加の効果:　盤面上の黒く塗られていないマスのうち、互いが隣接している2マスを追加で塗ること。



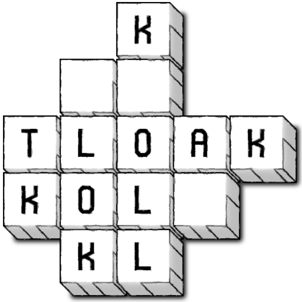
10.



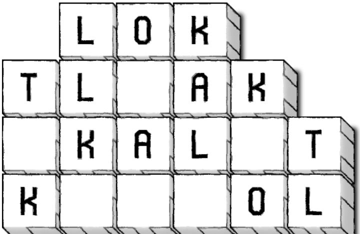
11.



12.

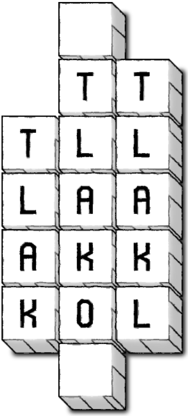


13.

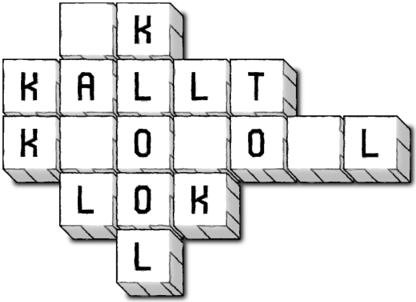


14.

キーワードの効果を実行しなければいけないのに、何らかの理由でそれができない場合、パズルは解けたことにはなりません。



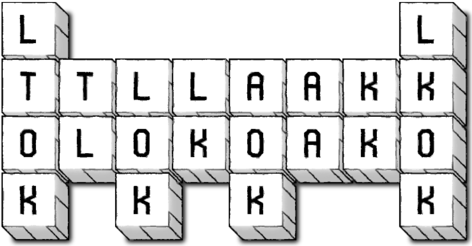
15.

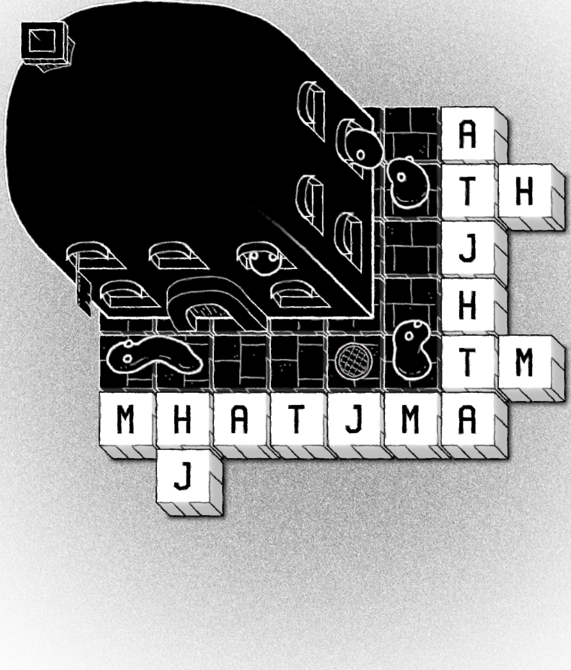


16.★



17.★




A
T H
J
H
T M
M H A T J M A
J

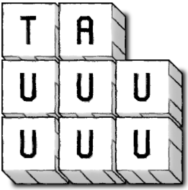
CHAPTER 3



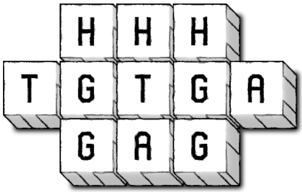
18.

新しいキーワードとその効果を学びましょう。

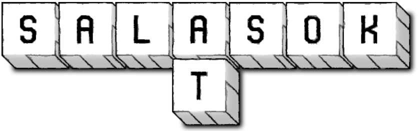
学習プロセスを信頼してください。必要であれば、複数のパズルを見比べてください。全てのマスを黒く塗るというルールに常に従ってください。



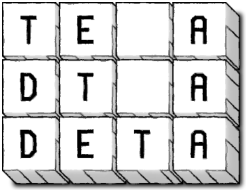
19.



20.



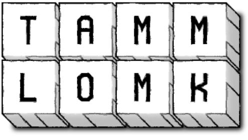
21.



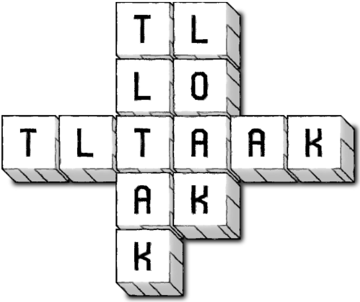
22.⊘

この2つのパズルは解くことができません。何故なのかを理解してから、次のパズルへ進んでください。

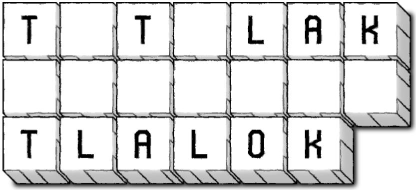




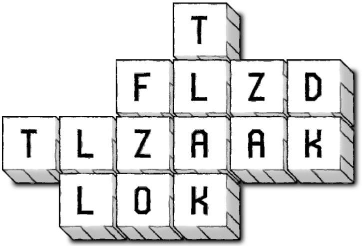
23.



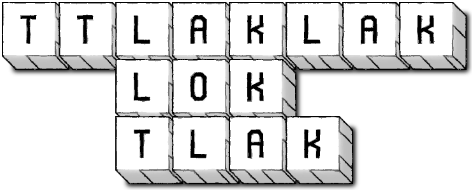
24.



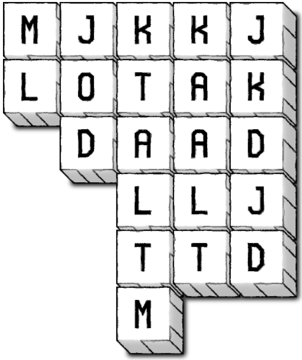
25.

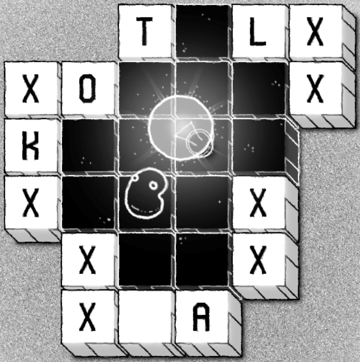


26.★



27.★





T L X
X O X
K
X X
X X
X A

CHAPTER 4

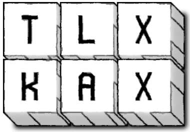


28.

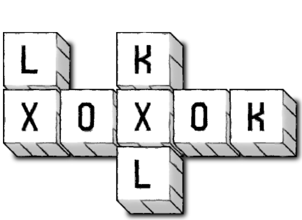
「**X**」の文字が書かれたマスは導線です。



29.



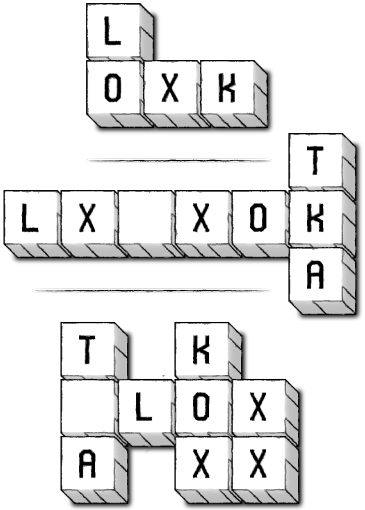
30.



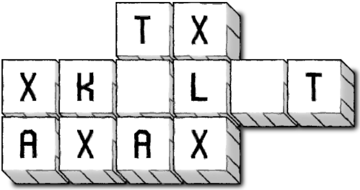
31.∅

この3つのパズルは解くことができません。その理由を理解してください。

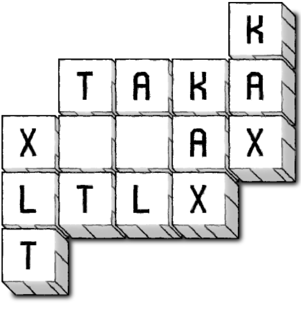
特に、一番上のパズルが解けない理由は忘れやすいので、しっかりと覚えてください。



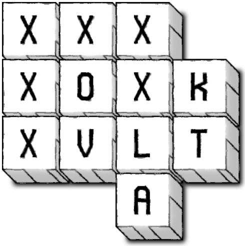
32.



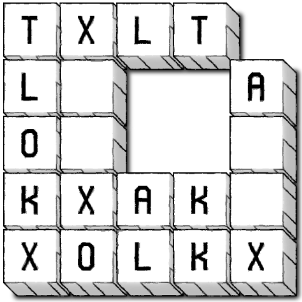
33.



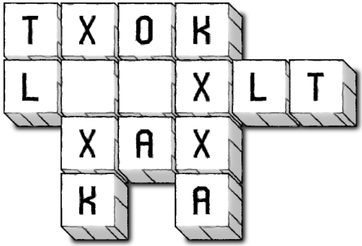
34.



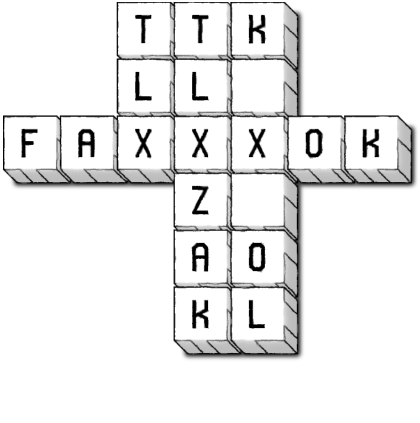
35.



36.



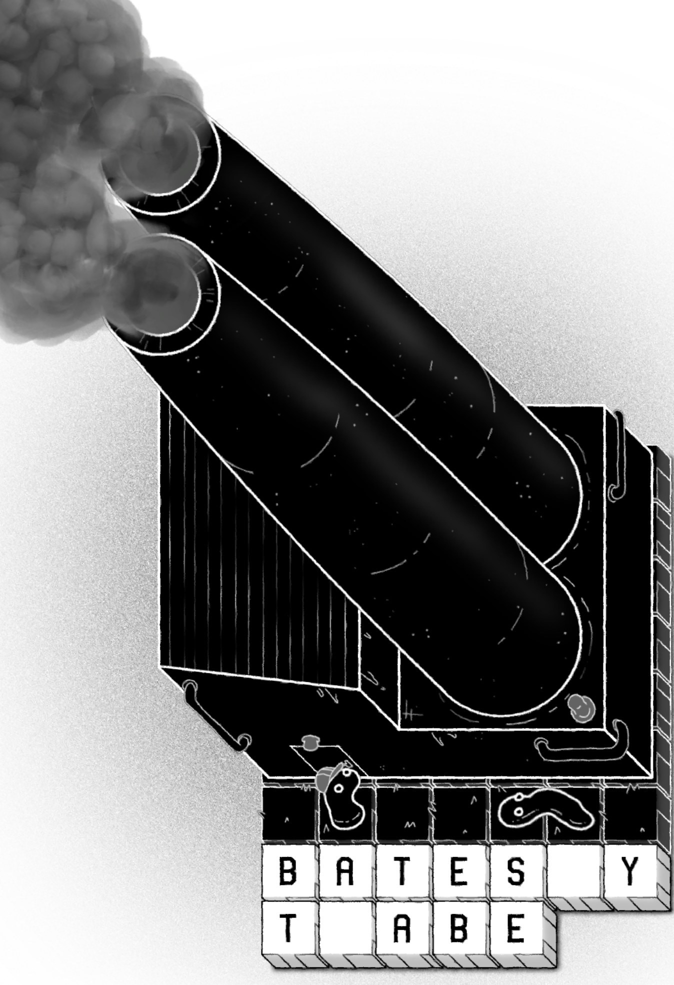
37.★



38.★

	T					
	L					
X		T		K	T	
		A		B	F	
X	T	A		L	X	A
			X		O	X
	X				K	X
			X		X	




B A T E S Y
T A B E

CHAPTER 5



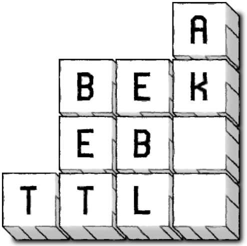
39.

新しいキーワードを学びましょう。

追加の効果: 任意の空白マスを1つ選び、そこをマークすること。ただし、黒く塗ってはいけません。



40.

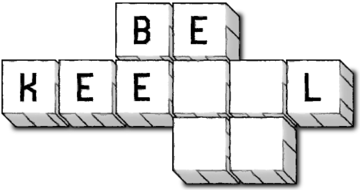


41.⊘

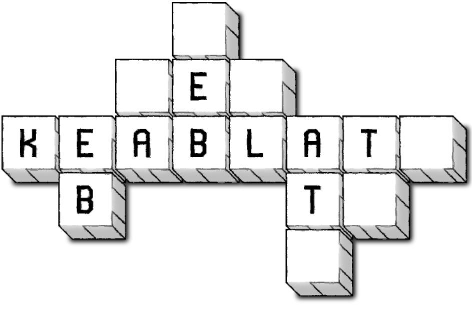
このパズルは解くことができません。



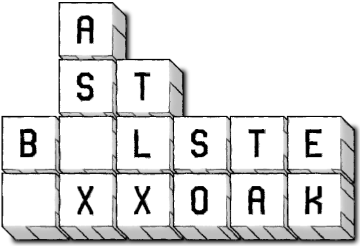
42.



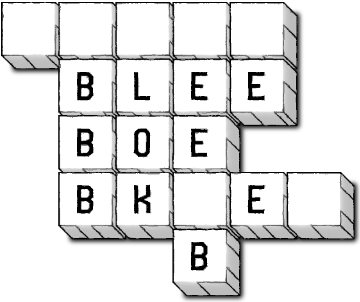
43.



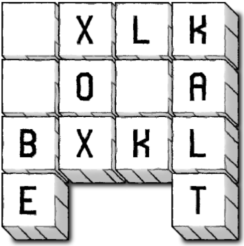
44.



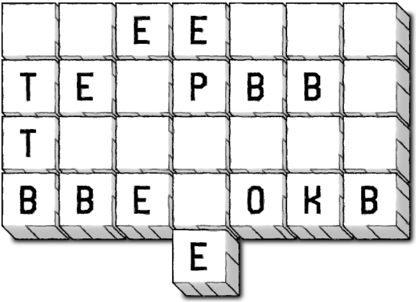
45.

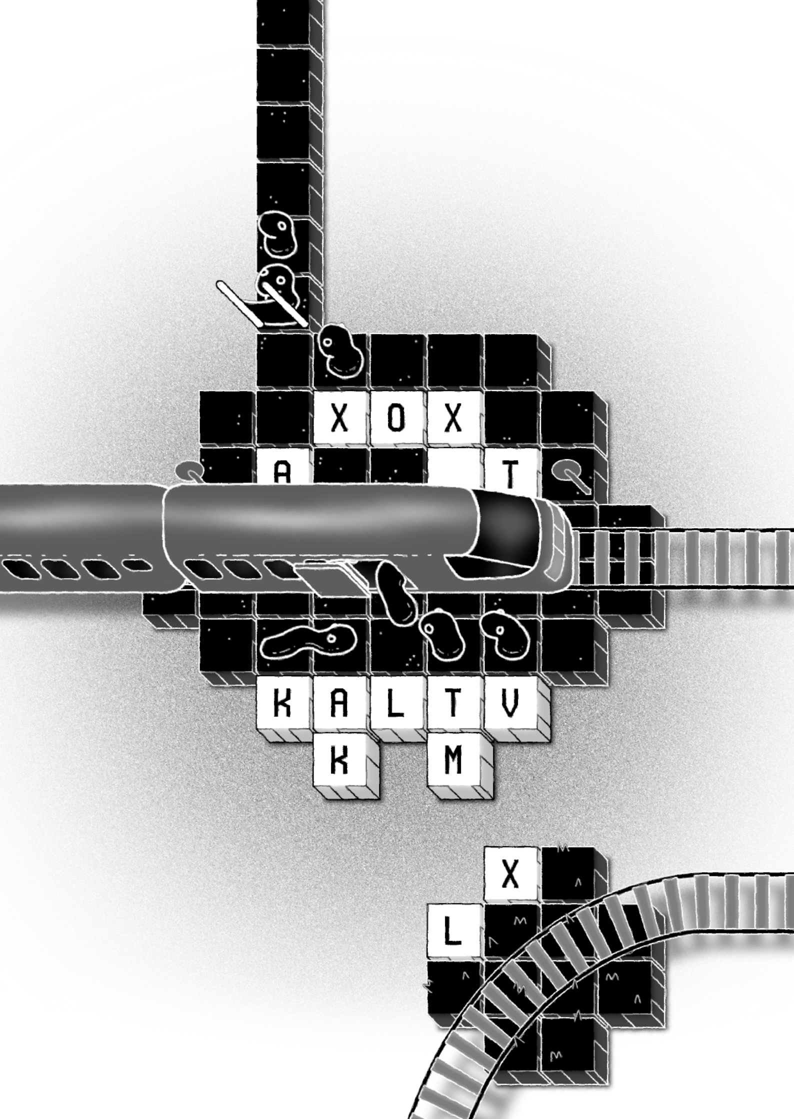


46.★



47.★

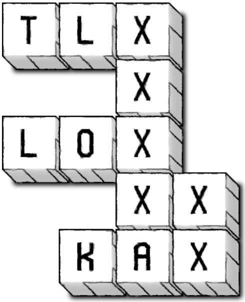



XOX
A T
KALTV
K M
X
L

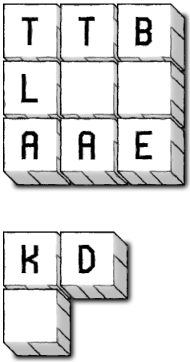
CHAPTER 6

48.

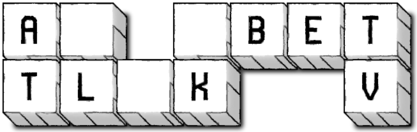
次のパズルを解くには、今まで明らかになっていない、あるルールを知覚する必要があります。



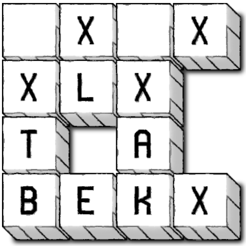
49.



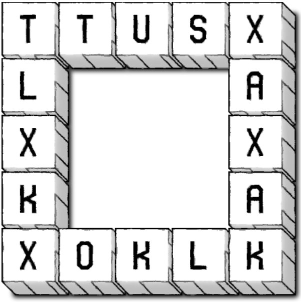
50.



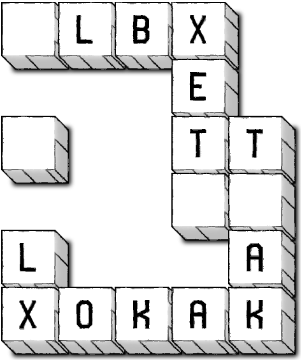
51.



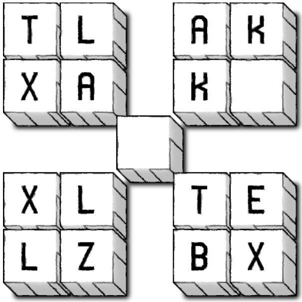
52.



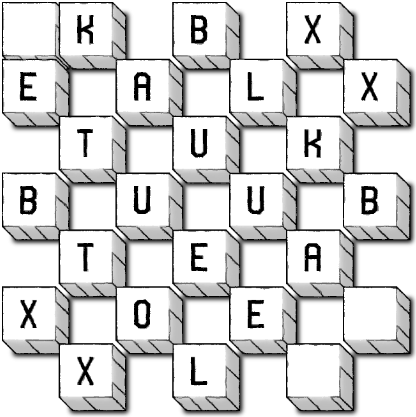
53.

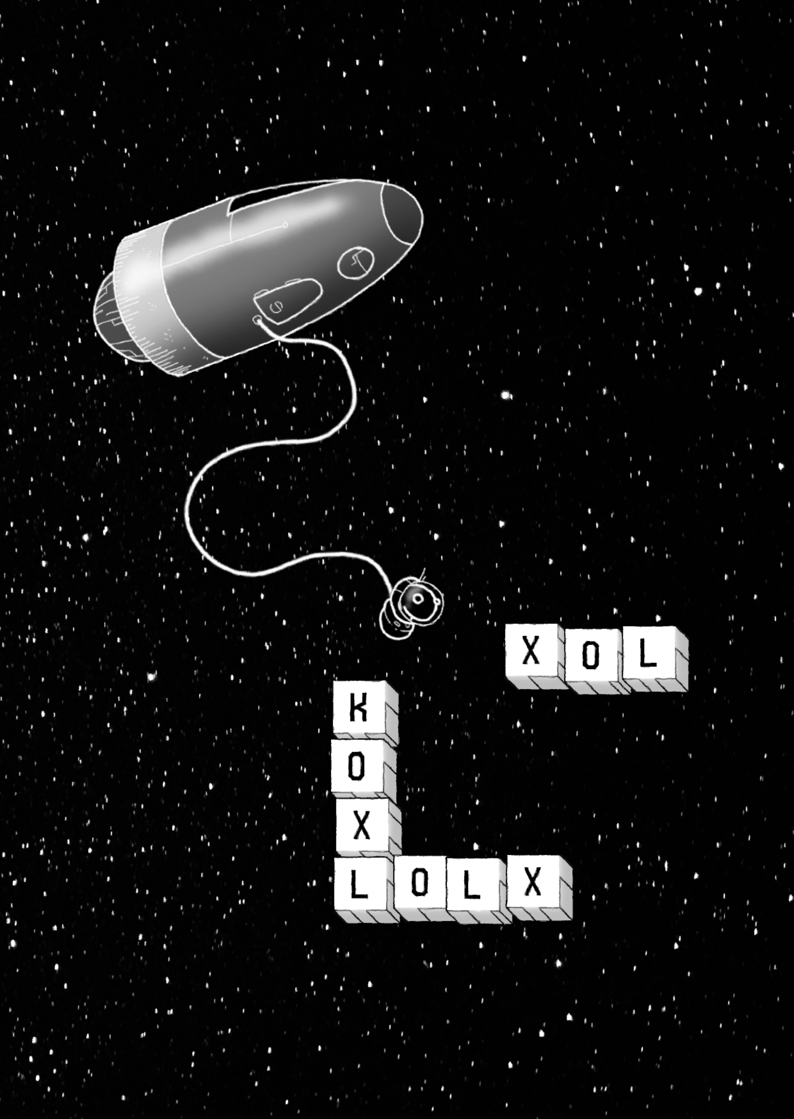


54.★



55.★



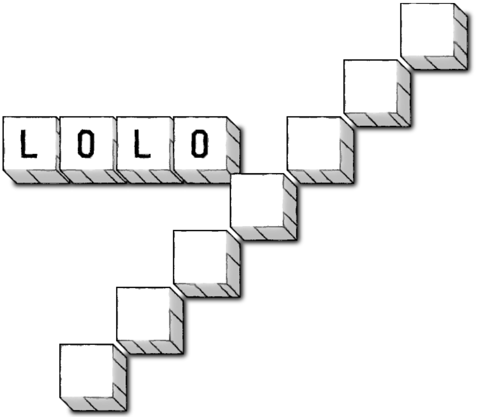

XOL
K
O
X
LOLX

CHAPTER 7



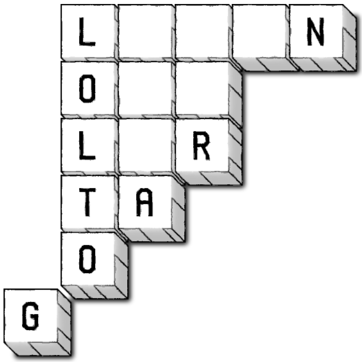
56.

新しいキーワードは「**LOLO**」です。その効果を理解しましょう。



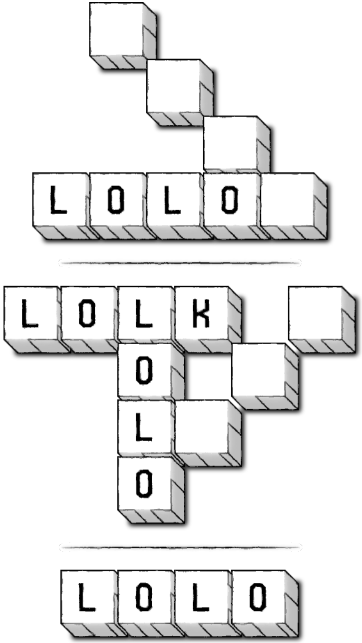
57.

その効果は、常にこの1方向でのみ実行されます。

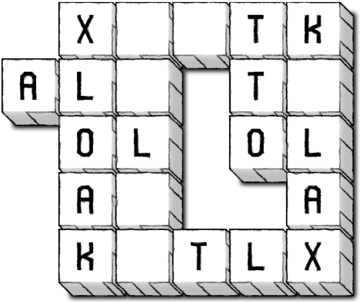


58.⊘

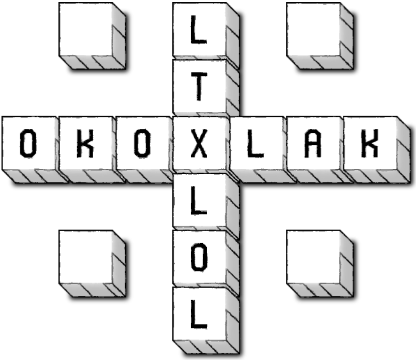
この3つのパズルは解くことができません。



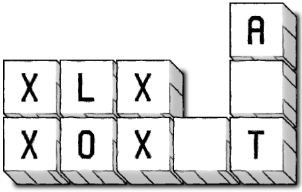
59.



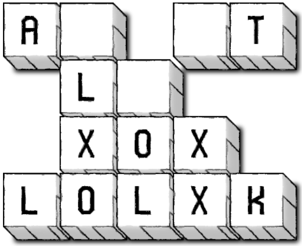
60.



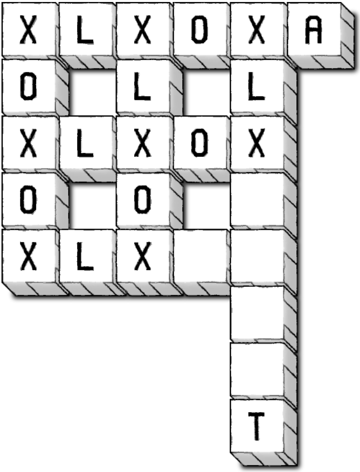
61.



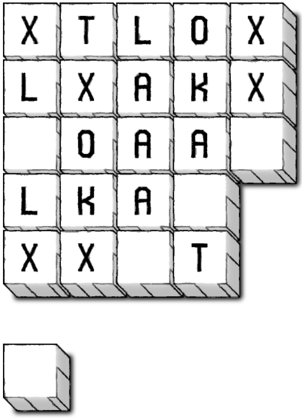
62.



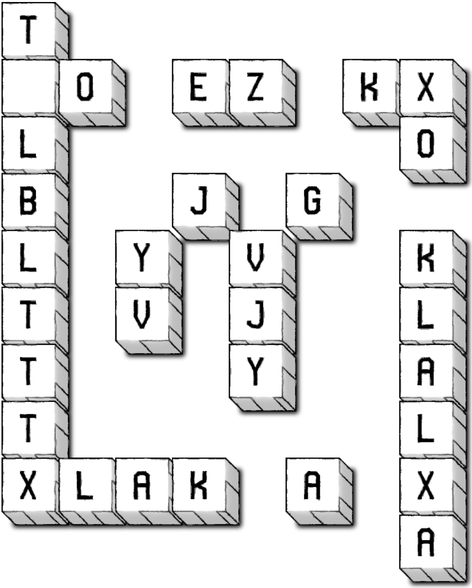
63.

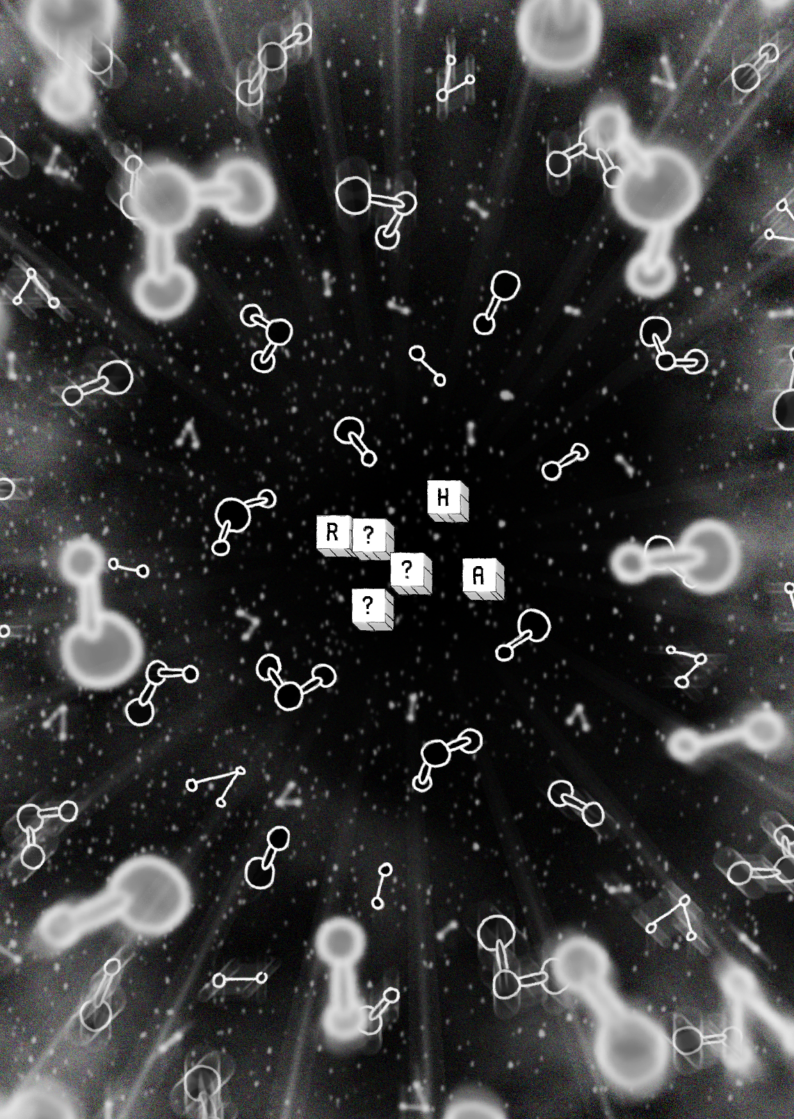


64.★



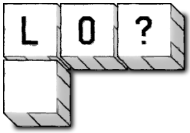
65.★



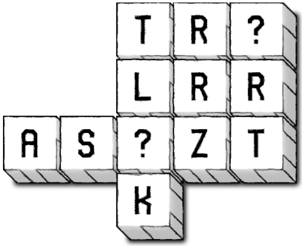

H
R
?
?
A
?

CHAPTER 8

66.



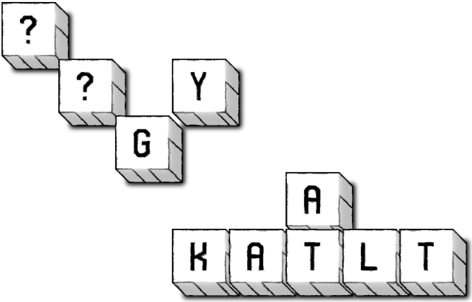
67.



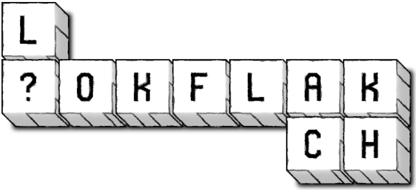
68.



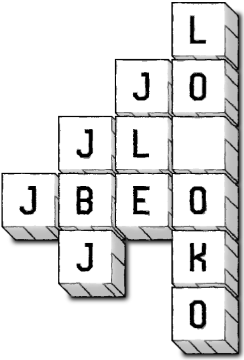
69.



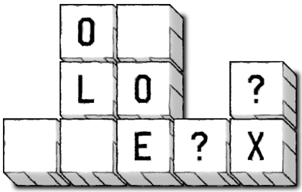
70.



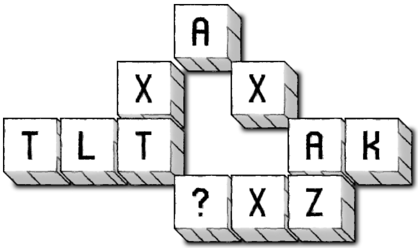
71.



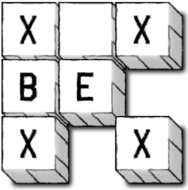
72.



73.

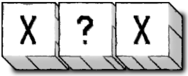


74.

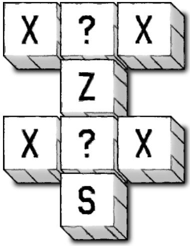


75.⊘

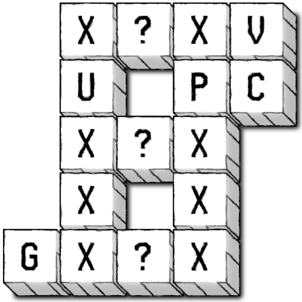
このパズルは解くことができません。その理由を理解してください。これが**X**に関する最後のルールです。



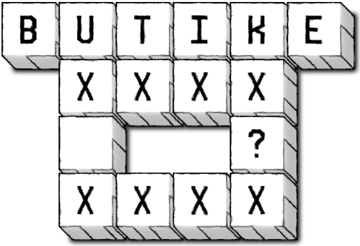
76.



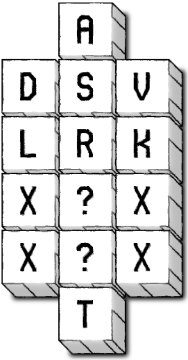
77.



78.



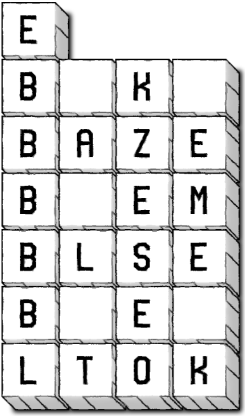
79.

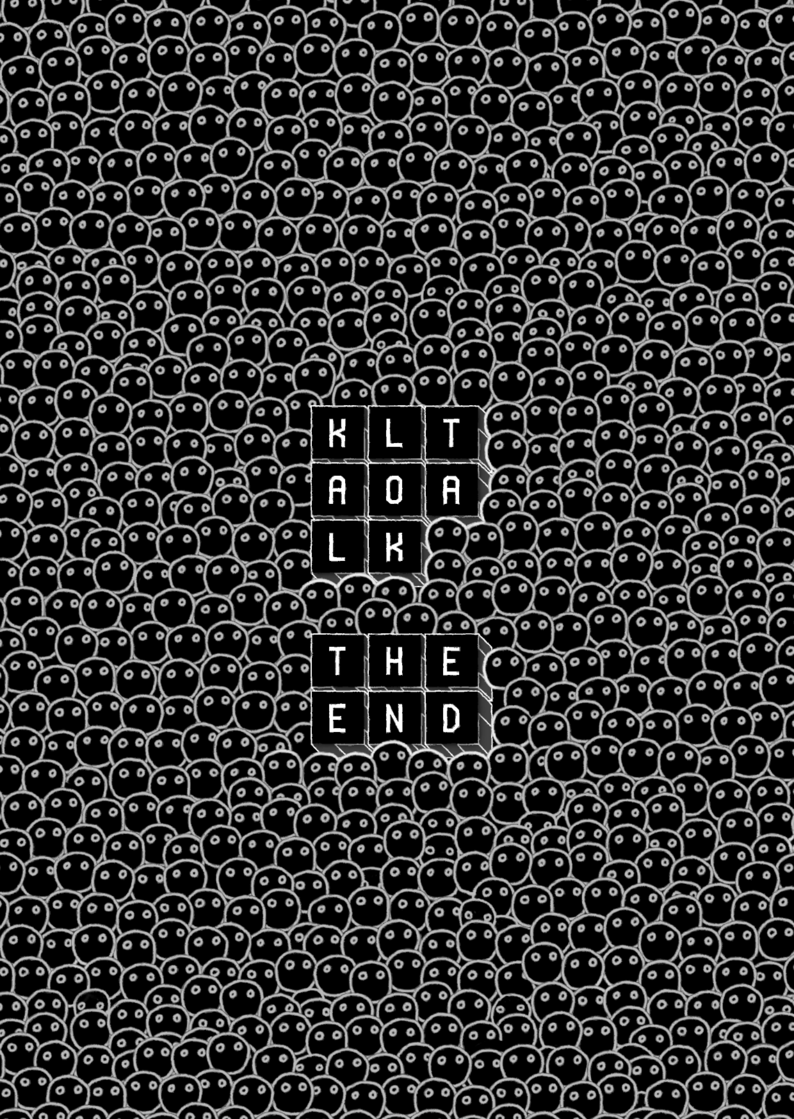


80.★

最後のキーワードは「**GRIVA**」です。

追加の効果: このパズルで **GRIVA** を黒く塗りつぶしたら、即時にゲームクリアとなります。




KLT
AOA
LK
THE
END



おめでとうございます！

あなたは最後までたどり着きました！この旅に参加していただき、ありがとうございました。楽しい時間を過ごしていただけたなら、そしてその過程で、多少なりとも視野の広がりを感じていただけたならば幸いです。

LOKは、私の心の中にある大切なものです。私の中にある言葉にしがたいものを凝縮して表現したものです(新しくLOK言語を作る必要がありました)。私たちは、お互いに誤解していることが多いように思います。同時に、ちょっとした言葉やうなずき、あるいは考え方が、私たちが共有するこの不思議な場所に影響を与え、大きく変化させると思うのです。

最初のインスピレーションの源は、TokiPona (128語しかない人工言語)を使った言葉探しのパズル『Sitelen Pi Lipu Lili』(Stephen Lavelle作)です。Matthew Brown, Jonathan Blow, Serkan Yürekli, Tatsunami, Yuu Asakaの作品も重要な指標となりました。開発中によく聴いた音楽: 『The Liquified Throne Of Simplicity』(Širom),『It's Album Time』(Todd Terje),『Playing The Piano 12122020』(Ryuichi Sakamoto),『Under The Sun』(Mark Pritchard),『Structure』(Water From The Eyes),『Hyper Light Drifter』(Disasterpeace).

次のページからは、メインディッシュの後のデザートとして、2つ**拡張パズル**を用意してあります。もう少しこの世界にいたいという方は、ぜひお試しください。

Blaž Urban Gracar

拡張パズル 1



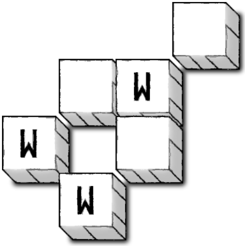
このチャプター以外で雲を生成することはできません。

雲 1.

「**W**」が書かれたマスは雲です。

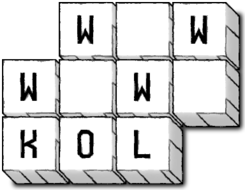
黒く塗られていない全ての雲を、一度に塗ることができます。

追加の効果:　塗った雲と同じ形状となるように、追加でマスを塗ること。

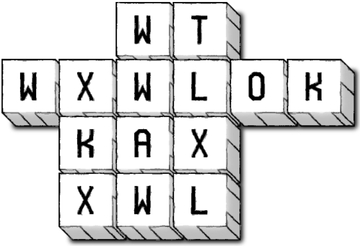


雲 2.

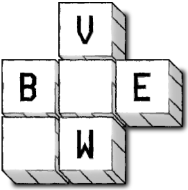
追加のマスは、必ず雲と同じ形状です。
そうでない場合、このパズルは解けたことにはなりません。



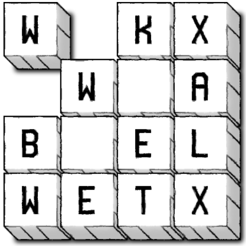
雲 3.



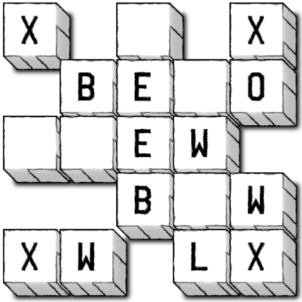
雲 4.



雲 5.



雲 6.

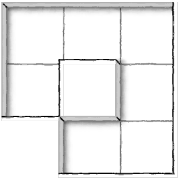


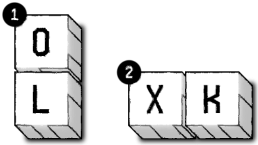
拡張パズル 2



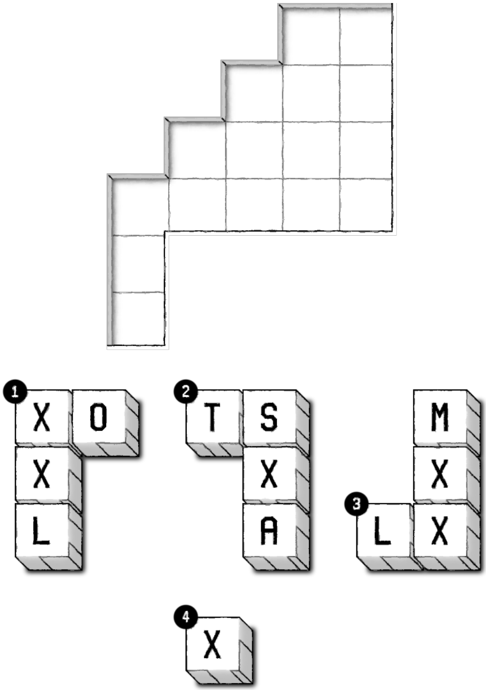
モニュメント 1.

盤面のグリッド内に全てのピースを置いてから、パズルを解いてください。ピースは回転させてはいけません。

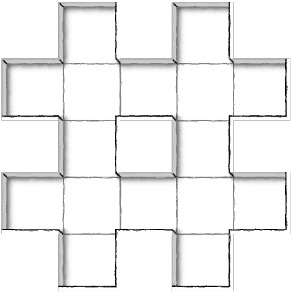


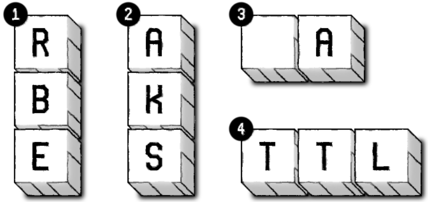


モニュメント 2.

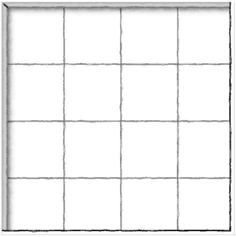


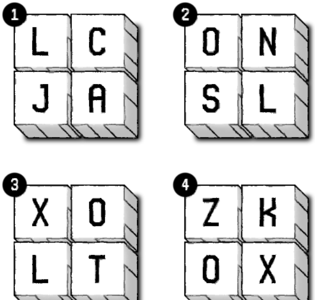
モニュメント 3.



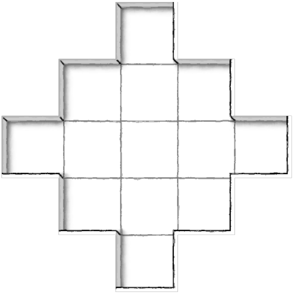


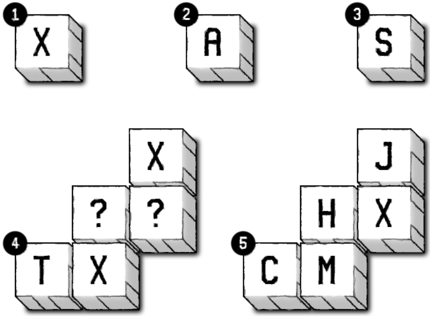
モニュメント 4.

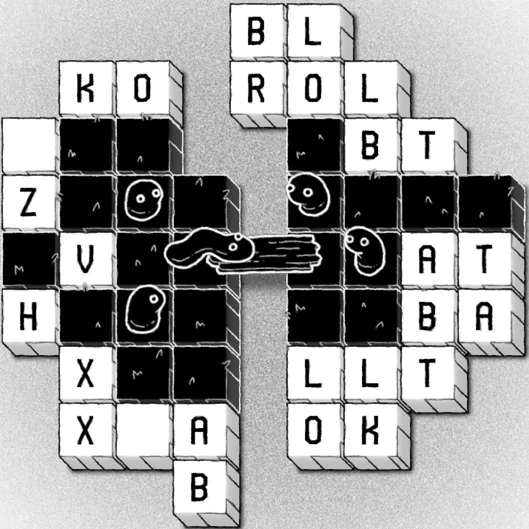




モニュメント 5.






B L
K O R O L
B T
Z
V A T
H B A
X L L T
X A O K
B

ルール集

チャプターを解いた後、ルールの解釈が正しかったかどうか、この章で確認することができます。また、ルールを自分で考察するのが苦手で、とにかくパズルが解きたいという方も、この章を読んでください。

Chapter 1

パズルのゴールは、盤面にあるすべてのマスを黒く塗りつぶすことです。キーワードを見つけ、そのキーワードの効果を利用します。

キーワードを見つけると、そのマスを黒く塗ることができます。その場合、そのキーワードの効果を使わなければいけません。

キーワードは、隣接するマスが水平または垂直に一直線に並んでいる必要があります。隣接とは、2つのマスが辺を共有していることを意味します。

文字の並びは重要ですが、文字を読む方向は以下のいずれでも構いません。【左→右、右→左、上→下、下→上】

「Lok」はキーワードです。その効果は、塗られていないマスをさらに1つ塗ることです。

一度塗ったマスは、二度塗ることはできません。

塗りつぶされたマスは、隣接チェックの際にスキップされます。つまり、同じ行または列にある2つのマスの間に黒マスがいくつあっても、隣接していると判定します。

Chapter 2

「Tlak」はキーワードです。その効果は、盤面上の黒く塗られていないマスのうち、隣接し合う任意の2マスを追加で塗ることです。

追加の2マスの間に黒マスがいくつあっても、隣接していると判定します。

キーワードの効果を実行しなければいけないのに、何らかの理由でそれができない場合、パズルは解けたことにはなりません。

Chapter 3

「Ta」はキーワードです。その効果は、盤面上の同じ種類のマス(空白マス、または同じ文字が書かれたマス)を全て塗ることです。

つまり、「Ta」を塗る場合、少なくとも1つの塗られていないマスが存在しないといけません。

Chapter 4

「X」の文字があるマスは導線です。Xは、あらゆるキーワードに部分的に付加されます。例えば、「Tlak」は「Txlxxak」になることもできます。

キーワードは、「X」マスで読む方向を変えることができます。例えば、「Loxk」は、まず横方向に「Lo」を左から右へ読み進め、「X」に到達します。次に、「X」の中で向きを変え、縦方向に「K」へと読み進めることができます。この場合も「Lok」として正しくキーワードが機能します。

「X」が無い場合は、キーワードの方向を変えることはできません。

「X」を含むキーワードを塗る場合に、「X」自体は塗ってはいけません。「X」は、キーワードの追加効果によってのみ塗ることが可能です。

「X」が塗られていない場合、その「X」は何度でも再利用ができます。

キーワードのマスを塗るタイミングは、キーワードの文字列が最後までつながった後でなければいけません。(解けないパズル「31c」で例示されています。)

Chapter 5

「Be」はキーワードです。このキーワードの効果は、まだ塗られていない1マスに好きな1文字を書き込むことです。(ただし、塗りつぶしてはいけません。)

「Be」を塗る場合、その効果を使わなければいけません。つまり、空白マスが1つ必要です。

Chapter 6

盤面上の、マスが存在しない隙間は、黒く塗りつぶされたマスと同様の隣接チェックがされます。つまり、同じ行または列にある2つのマスの間に隙間がいくつあっても、隣接していると判定します。

Chapter 7

「Lolo」はキーワードです。その効果は、盤面上の好きな場所に斜め45度の架空の線を引き、その線と交差する塗られていないマスを全て塗ることです。線はマスの中心を正確に横切る必要があります。

線は、右上がりの方向(／)に引かなければいけません。

「Lolo」を塗る場合、その効果を使わなければいけません。つまり、塗られていないマスが少なくとも1つ必要です。

「Lolo」は、2つの文字(「L」と「O」)を2回ずつ使っているので、「X」を利用すれば、マスを再利用することができます。例えば、「X」をループ状に接続すれば、「L」と「O」を1つずつ、計2マスだけで「Lolo」の4文字のキーワードを作ることができます。

Chapter 8

疑問符「？」付きのマスは、どのような文字でも表すことができます。

「Be」は、空白マスに「？」を書くことができます。

「Ta」の効果を実行するとき、「？」がその対象となる種類に該当するかどうかを個別に判断することができます。

「？」は、パズルを解いている間に異なる文字を表すことができます。例えば、最初は「X」として使い、後にキーワード内の1文字として使うことができます。

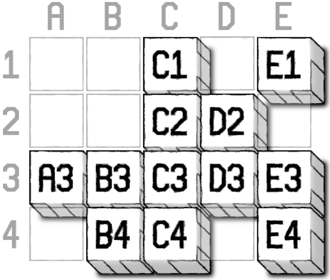
もし、「？」が「X」のループ構造に含まれている場合、あるキーワードで使われる全ての文字として表すことができるので、あなたは好きなキーワードを作ることができます。

「X」の追加ルール：Xマスは、180度方向を変えることはできません。90度方向転換するか、全く方向転換しないかのどちらかのみが可能です。

「Griva」はキーワードです。ゲームを終了します。

解答集

本書の解答は、ある表記法で書かれています。これを読み解くには、パズルの盤面にアルファベットと数字を割り当ててください。一番左から右に向かってA, B, C, ... 、一番上から下に向かって1, 2, 3, ... と定義します。以下の例をご覧ください。



パズルの中には別解を持つものがありますが、それらの解法は非常に似ているため、別解の合否も明確なものとなるでしょう。

1. 解答なし

2. A1+B1+C1→B2

3. A1+A2+A3→D2 / D1+C1+B1→D3

4. A2+A3+A4→A1 / B3+B2+B1→C2

5. B5+B4+B3→C3 / A4+C4+D4→C5 / C1+C2+C6→E4

6. E1+D1+C1→F1 / B1+G1+H1→A1

7. B3+C3+D3→F3 / G3+E3+A3→D2 / A4+A2+A1→F2 / C2+E2+G2→B2

8. A1+A2+A3→B1 / C3+D3+E3→C4 / C1+C2+C5→B3

9. C1+D1+E1+F1→A2, A3 / A1+B1+G1+H1→B2, C2

10. C5+C4+C3+C2→E3, E4 / E1+E2+E5+E6→D4, F4 / G4+B4+A4→C1

11. B1+B2+B3+B4→A2, C2 / A4+A3+A1→D3 / C1+C3+C4→D4

12. C4+B4+A4→C2 / C5+C3+C1→D4 / A3+B3+D3+E3→B2, B5

13. B1+C1+D1→E3 / F3+D3+C3+B3→C2

C4 / A2+B2+D2+E2→B4, D4 / F4+E4+A4→A3

14. C6+B6+A6→A5 / B2+B3+B4+B5→A3, A4 / C2+C3+C4+C5→B1, B7

15. B4+C4+D4→C2 / C5+C3+C1→F3 / E2+D2+B2+A2→B3, D3 / G3+E3+A3→B1

16. C3+D3+E3→C4 / C5+C2+C1→D4 / E2+E4+E5→D5 / B4+F4+G4→A4

17. C2+C3+C4→E2 / B2+D2+F2+G2→A2, H2 / A1+A3+A4→D3 / H1+H3+H4→F3 / B3+E3+G3→E4

18. A1+B1→A2, A3, B2, B3, C2, C3

19. C2+C3→B2, B3, D2, D3 / A2+E2→B1, C1, D1

20. D2+D1→A1, E1 / C1+F1+G1→B1

21. C3+D3→C1, C2 / B2+D2→B1, B3 / A1+D1→A2, A3

22. 解答なし

23. C3+D3→B3, C2, D1 / A3+E3→C5, D4, F3 / C1+C4→D2

24. D3+E3+F3→C2 / C1+C3→A2, B1, B2, D1, D2, E2, F2, G2 / A1+E1+F1+G1→A3, B3

25. B4+C4+D4→D2 / D1+D3→C3, E2 / A3+B3+E3+F3→C2, F2

26. B1+C1+D1+E1→D2, D3 / C3+E3→C2, F1 / A1+G1→E2, F3, H1

27. C2+D2→B3, E3, E5 / A2+B2+E2→C6 / C5+C4+C3+C1→A1, B1 / D5+D4+D3+D1→E1, E4

28. A1+B1+D1→C1

29. A1+B1+B2+A2→C1, C2

30. A1+B2+C1→A2 / C3+D2+E2→C2

31. 解答なし

32. C1+D2+C3+B2→C2, E2 / F2+A3→A2, B3, D1, D3

33. B4+C4+D3+D2→B3, C3 / A5+A4+E2+E1→A3, E3 / B2+C2→D4

34. C3+B2+D2→B3 / D3+C4→A1, A2, A3, B1, C1, C2

35. C5+B5+A4→B2 / A2+A3+D5→B3 / D1+C1+C4+D4→E3, E4 / A1+E2→A5, B1, B4, E5

36. F2+E2+C3+B4→B2, C2 / A2+C1+D1→D2 / A1+D4→B1, B3, D3

37. C2+F3+G3→D4 / C1+B3→C3, D3, E3 / D1+D2+D5+D6→E2+E4 / E6+E5+E1→A3

38. E5+F6+F7→B5 / C3+C4→A4, B3, B4, B6, C6, C7, D3, D4, D5, D7, E6, E7, E8 / B1+B2+C5+E3→E4, F4 / F3+G5→A3, A5, B7, D6, D8, F5, F8, G6, G7

39. A1+B1→B2("O") / A2+B2+C2→C1

40. B2+B3→D3 ("O") / C3+C2→D4 ("X") / C4+D3+D2→B4 / A4+D1→D4

41. 解答なし

42. C1+C2→D2("B") / D2+B2→D3("B") / D3+D1→E2("O") / F2+E2+A2→E3

43. B4+B3→C2("F") / D3+D2→E2("D") / F4+F3→D1, F5, G4, H3 / G3+E3+C3+A3→C2, E2

44. E3+E4→B2, D3 / C3+D4+F4→B3 / A3+F3→A4 ("X") / C2+B1→A4, B4, C4

45. C2+C3+C4→D4 / B3+D3→A1("B") / B4+E4→B1("E") / D5+D2→C1("L") / B2+E2→D1("O") / A1+B1→E1("K") / C1+D1+E1→F4

46. A3+A4→C2("O") / C1+C2+C3→A1 / D3+B2+D1→A2 / D4+D2→B1, B3

47. B4+C4→D4("X") / A4+D5→D3("L") / D3+E4+F4→D2 / G4+D1→C2("X") / E2+C1→A1("A") / F2+B2→B3("A") / A2+A1→B1, C3, E1, E3, F1, F3, G1, G2, G3 / A3+B3→C2, D4

48. B1+B3+B5→A3 / A1+C5→C1, C2, C3, C4, D4, D5

49. A1+A2+A3+A5→B2, C2 / C1+C3→A6("D") / B1+B3→A6, B5

50. E1+F1→C2("A") / A2+B2+C2+D2→B1, D1 / G1+A1→G2

51. A4+B4→C1("O") / B2+C1+C4→A1 / A3+C3→A2, B1, C2, D1, D4

52. A1+A2+E4+E5→C1, C5 / D5+B5+A4→D1 / B1+E2→A3, A5, E1, E3

53. C1+D2→A1("X") / A5+B6+C6→A3 / D3+B1+D6+E6→D4, E4 / E3+E5→A1, A6, D1

54. D4+B4+B2+D2→B1+B5 / D5+E4→E2("O") / A5+E2+E1→C3 / A1+D1→A2, A4, E5

55. A4+A2→G6("X") / G4+E6→A1("X") / E2+C6+B1→D3 / D1+D5→F7("X") /

B5+D7+F5+F3→C4, E4 / B3+C2→A1, A6, B7, F1, F7, G2, G6

56. A3+B3+C3+D3→B7, C6, D5, E4, F3, G2, H1

57. B4+C4→C1, C2, C3, D1, D2, E1 / B1+B2+B3+B5→A6, D3, E1

58. 解答なし

59. F3+E3+C3+B3→C5, F2 / D5+E5+F4+F1→C1, D1 / E1+B2+B4+B5→C2, C4 / E2+A2→B1, F5

60. D2+E3+F3+G3→F1, F5 / D1+C3+B3→B1 / D6+D5+D4+A3→B5, D3

61. B2+B3+B2+B3→D3, E2 / E3+E1→A2, A3, C2, C3

62. B2+C3+E4→B1 / A4+B4+C4+B4→B3, C2, D1 / E1+A1→D3, D4

63. B5+C4+C2+D1→D5, E4 / B3+A4+B3+A4→E5 / B1+A2+B1+A2→E6 / E2+D3+E2+D3→E7 / E8+F1→A1, A3, A5, C1, C3, C5, E1, E3

64. A2+B3+B4→A3 / B1+A4+C2+D2→C3, C4 / C1+D1+C1+D1→A7, C5, D4, E3 / D5+D3→A1, A5, B2, B5, E1, E2

65. A8+B9+C9+D9→E6, H6 / A7+F9→C6, E5 / A6+H8+H7+H5→E2, E7 / A5+H3+G2→F4 / A4+D2→A2("X") / A3+B2+A3+B2→C5, D4 / A1+H10→A2, A9, H2, H9

66. A1+B1+C1("K")→A2

67. C1+C2+C3("A")+C4→B3, D3 / E1="R" / E3+A3→D1, D2, E1, E2

68. C1("B")+D1("E")→A1("T") / A1+B1("A")→E1

69. A1="G" / B2≠"G" / F5+F4→A1, C3 / H5+G5+E5+D5→B2, D2

70. A2="X" / A1+B2+C2→D2 / A2("T")+E2+F2+G2→F3, G3

71. B4+C4→D3("?") / D3="X" / C3+D4+D5→B5 / D1+D2+D3("L")+D6→A4, B3, C2

72. D3("B")+C3→B3("?") / E2="X" / B3="X" / B2+C2+B2+B1→A3, C1 / B3("T")+E2("A")→E3

73. D4="X" / C3+D1→C2, E2, E4; (D4≠"X") / A3+B3+F3+G3→D4, F4

74. A2+B2→B1("?") / B1("T")+B1("A")→A1,

A3, C1, C3

75. 解答なし

76. B1="X" /
B3("T")+B3("L")+B3("A")+B3("K")→B2, B4 /
B1("T")+B1("A")→A1, A3, C1, C3

77. C3("L")+C3("O")+C3("L")+C3("O")→A5, B4, D2, E1 /
C5("T")+C5("L")+C5("A")+C5("K")→B2, E2 /
C1("T")+C1("A")→B1, B3, B5, D1, D3, D4, D5

78. C1+E3("L")+E3("A")+E1→B1, D1 /
A1+F1→B3("?") / B3("T")+B3("A")→B2, B4, C2, C4, D2, D4, E2, E4

79. B5="X"
B4("T")+B4("L")+B4("A")+C3→A2, B2 /
A3+B5("O")+B5("L")+B5("O")→A4, B3,C2 /
B6+B1→A5, C4, C5

80. A2+A1→B6("X") / A6+C6→B4("?") /
B4="X" / A4+C4→B2("X") /
B7+B5+B3+C2→C3, C5 / A3+D3→D2("X") /
A5+D5→D6("X") / A7+C7+D7→D4 /
B4("G")+B4("R")+B4("I")+B4("V")+B4("A")→終わり

拡張パズル

雲1. A3+B4+C2→B2, C3, D1

雲2. C3+B3+A3→D1 / A2+B1+C2→B2, C1, D2

雲3. D1+D2+C3+B3→C2, C4 / D4+E2+F2→B2 / A2+C1→B4, D2

雲4. B3→B2 / A2+C2→A3("W") / A3→B1

雲5. C4+D3+D2+C1→B2, B3 / A1+A4→D1, D4 / A3+C3→C2("W") / C2→B4

雲6. B5+D3+E4→A3, C1, D2 / C4+C3→B3("W") / D5+E2+D5+E2→A5, E1 / B3→A1 / B2+C2→D4("W") / D4→E5

モニュメント1. ピース 1→C2, C3 / ピース 2→B1, C1 / C3+C2+C1→B1

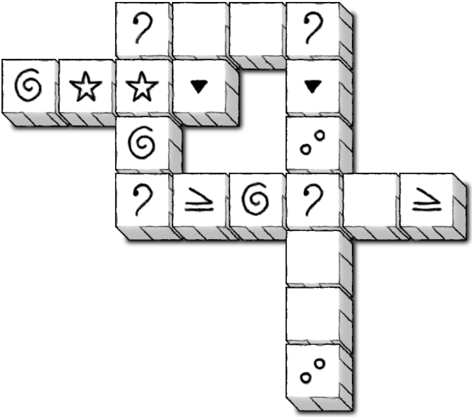
モニュメント2. ピース 1→A4, A5, A6, B4 / ピース 2→ D1, E1, E2, E3 / ピース 3→C4, D2, D3, D4 / ピース 4→B3 / A6+B4+C4+B4→A5, D2, E1 / D1+E3→A4, B3, D3, D4, E2

モニュメント3. ピース 1→B3, B4, B5 / ピース 2→D3, D4, D5 / ピース 3→D2, E2 /

ピース 4→A2, B2, C2 / B4+B5→D2("X") / B2+C2+D3+D4→D2, D5 / A2+E2→B3

モニュメント4. ピース 1→C1, C2, D1, D2 / ピース 2→A3, A4, B3, B4 / ピース 3→A1, A2, B1, B2 / ピース 4→C3, C4, D3, D4 / C1+B1+A2+A3→A4, B3, C2, D1 / B4+C4+D3→C3 / B2+D2→A1, D4

モニュメント5. ピース 1→D4 / ピース 2→C5 / ピース 3→E3 / ピース 4→B4, C3, C4, D2, D3 / ピース 5→A3, B2, B3, C1, C2 / C3("L")+C3("O")+C3("L")+C3("O")→A3, B2, C1 / D3("T")+D3("L")+D3("A")+D3("K")→B3, E3 / B4+C5→C2, C4, D2, D4





Blaž Urban Gracar (1991) は、スロベニアのアーティストです。音楽家(劇場のための作曲、レフトフィールド・エレクトロニカ、ロックバンドでのキーボード担当)、作家(詩、散文、コミック本の出版)、映像作家(短編映画の編集とアニメーション)、ゲームデザイナー(主に一人用パズルゲーム)です。パートナーとその娘、2匹の、猫1匹の犬、1匹の亀と一緒に、海辺で暮らしています。

ご意見・ご感想はお気軽に

blazgracar@gmail.com

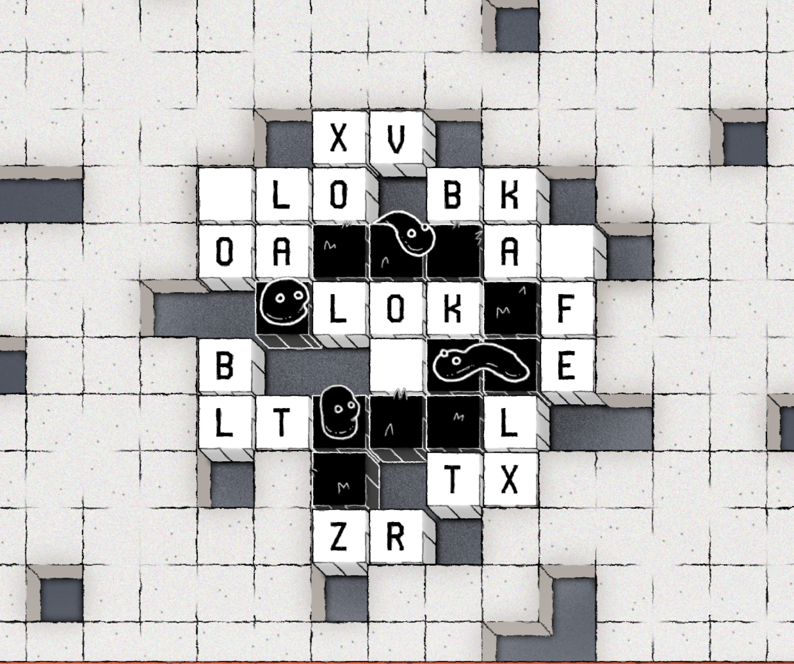
OFFICIAL PAGE

blazgracar.com

LETIBUS DESIGN

blazgracar.com/letibus

L_KIJ • BUNQE • KVALT • SOLOL



LOK, a puzzle book by
Blaž Urban Gracar

未知の世界の謎の言語を
君の力で解き明かそう
合計90問を超える
ワードサーチパズルブック

blazgracar.com/lok

LETIBUS002
9 789619 585306